

# POWER

nro 6-7/92

# PLAYER



**SUPER NINTENDO**  
ENTERTAINMENT SYSTEM

**F-ZERO**  
**SUPER TENNIS**  
**SUPER SOCCER**  
**SUPER R-TYPE**

**Nintendo**  
ENTERTAINMENT  
SYSTEM

**MANIAC  
MANSION**  
**ADVENTURE  
ISLAND II**  
**ROADFIGHTER**  
**GAME BOY**  
**SHADOW  
WARRIORS**  
**CHOPLIFTER II**  
**HUNT FOR RED  
OCTOBER**

# SUPER TENNIS™

| Super Tennis      |               |          |
|-------------------|---------------|----------|
| Nintendo          |               |          |
| PELITYYPPI        | Pelaaja       | 1-2      |
| Tennis-simulaatio | Pian!         |          |
| JATKO             | PARISTOHUISTI | SALASANA |
| ON                | ON            | ON       |
| VAIKEUSASTE       |               |          |
| HELPO             | ALKUPERÄIN    | VAIKEA   |

... ETTÄKÖ TENNIS OLISI TYLSÄÄ!

Super Tennis on sopiva peli julkaistavaksi yhtä aikaa uuden Super-NES keskusyksikön kanssa. Peli on mukava, se näyttää upealta, se on kestävä haaste ja tätä voi pelata kaksin kaverin kanssa. Kaksinpelinä vastakkain ja nelinpelissä parina tai vastakkain, jolloin kummallakin on tietokonepelaaja kaverina.

### MITEN PELAAT

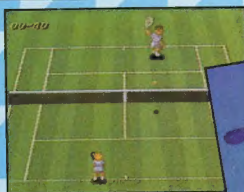
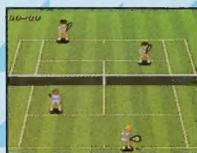
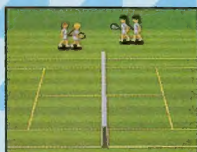
Koska tenniksen säännöt ovat varmaan useimmille tutut, jätämme niiden selvittämisen väliin, ja kerromme sen sijaan minkälaisia monia vaihtoehtoja Super Tennikseen on rakennettu. Ensiksi voit valita haluatkopeleta kaksinpelin, nelinpelin vai koko turnauksen.

**KAKSINPELI**  
 Kaksinpelissä voit valita pelaatko konetta vai kaveriasi vastaan.



### NELINPELI

Nelinpelissä on monta vaihtoehtoa. Voit pelata kaverisi kanssa kahta konepelaajaa vastaan tai konepelaajan kanssa kaveriasi ja konepelaajaa vastaan. Voit myös pelata konepelaajan kanssa yksin kahta konepelaajaa vastaan. Eli kaikilla konsteilla miten parit voivat jakautua.



## TURNAUS

Turnaus on kaikkein jännittävin ja aikaa vievin vaihtoehto. Pelaat yksin kahdeksassa turnauksessa ympäri maailmaa. Saat valita 20 pelaajan joukosta ketkä kiertävät kilpailut kanssasi. Voit valita myös osallistutko itse turnaukseen vai seuraatko vain miten toiset pelaavat vastakkain. Jokaisen päättyneen turnauksen jälkeen lasketaan uusi ranking-lista, josta näet omankin menestyksesi. Saat myös salasanan, jolla voit jatkaa peliä myöhemmin, jos haluat keskeyttää sen välillä.



## ALUSTA

Kun pelaat yksittäisiä otteluita, voit valita millä kentällä haluat pelata. Ruuholla, massalla vai betonilla.

### RUUHO



Ruuholla pallo pomppaa lyhyenä ja matalana.

## BETONI

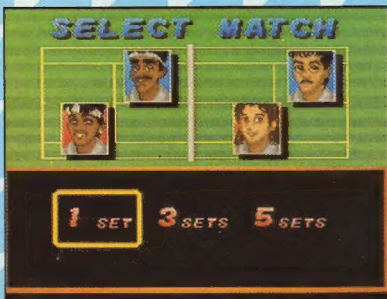


Betonikentällä pomput ovat korkeita ja nopeita.

## MASSA



Massakentällä pallo pomppaa korkealla ja aika pitkälle.



## OTTELUN PITUUS

Kun olet valinnut pelaajat, voit myös valita pelin pituuden, vaihtoehtoina 1, 3 tai 5 erää. Konepelaajat eivät osoita helposti väsymisen merkkejä, joten kysymys on lähinnä sinun kestävydestäsi.

## PELAAJAT

Pelissä on valittavana 20 eri pelaajaa. 10 miestä ja 10 naista. Jokaisella on omat erikoispiirteensä, jotka ovat eri tilanteissa hyödyllisiä.



## NAISET



**AMY**  
Amylla on hyvä syöttö ja varma kämmenlyönti.



**KIM**  
Kim pelaa hyvää yleispeliä. Hänellä on ässä-syöttö.



**DONNA**  
Donnan erikoisalaa ovat lentolyönnit ja lobbit.



**ERIN**  
Erin syöttää hyvin ja liikkuu nopeasti.



**LISA**  
Lisa liikkuu hyvin ja nousee verkkolle.



**DEBBIE**  
Debbie pelaa mielellään korkeasta takalinjalta.



**COLETT**  
Colett hallitsee hyvin takaketän peruspelin.



**NANCY**  
Nancy syöksyy pelottomasti mahdottomiinkin palloihin.



**YUKA**  
Yuka lyö hyviä ohituksia ja liikkuu nopeasti sivuttaisiin.



**BARB**  
Barb viihtyy takaketällä ja lyö lobbeja.



## MIEHET



**MATT**  
Matt on nopea ja hänellä on hyvät peruslyönnit.



**BRIAN**  
Björn Borgin näköisellä Brianilla on tehokas lentopeli.



**PHIL**  
Phil nousee mielellään verkkolle aina kun se on mahdollista.



**JOHN**  
Johnin peruslyöntien varmuus on hänen etunsa.



**MEYER**  
Meyer on hyvin liukasliikkeen. Juoksee laidasta laitaa.



**RICH**  
Rich lyö mielellään lujaa kohti pelaajaa. Lyöntien palautus on hankalaa.



**HIRO**  
Hiro lyö pallon syvälle ja peittää hyvin koko kentän.



**STEVE**  
Stevellä on todellinen tykkisyöttö, joka antaa hänelle usein edun.



**ROB**  
Myös Robilla on vahva ja hyvä syöttö. Nopea ja tarkka.



**MARK**  
Markilla on hyvä pelitaktiikka. Syöttö-volley-peli toimii.



## Toimituksen arvio

Tennis ei ole tuntunut kovin hyvältä idealta videopeliksi, mutta Super Tennis osoittaa, että mahdollisuuksia on paljon. Pelin parissa viihtyy hienosti. Vaihtoehtojen määrän ansiosta kyllästyminen vaaraakaan ei ole. Välitön Super-NES-klasikan.

# SUPER SOCCER

Art Tohtias

|              |               |                     |
|--------------|---------------|---------------------|
| Super Soccer |               |                     |
| Nintendo     |               |                     |
| PELITYYPPI   | PELAAJIA      |                     |
| Jalkapallo   | Pian!         | 1 tai 2 yhtiä aikaa |
| JATKO        | PARISTOMUISTI | SALASANA            |
| ON           | EI            | ON                  |
| VAIKEUSASTE  |               |                     |
| HELPPO       | KESKITASO     | VAIKEA              |

## Maailman huippufutista!

Eivätkö jalkapallon EM-kilpailut menneet niin kuin piti? Nyt sinulla on mahdollisuus korjata tuloksia mieleisesi.

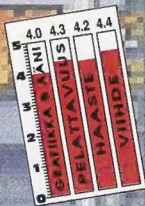
Super-NES-keskustyksikön ja Super Soccer-pelin avulla pääset itse ratkomaan kannun kohtaloa. Valitse suosikkijoukkueesi ja pelaa joko ystävyysottelu jotakin maata vastaan tai järjestä oikein kunnan turnaus, jossa 16 parasta joukkuetta pelaavat keskenään Nintendo Cupin voitosta. Ystävyysotteluissa voit myös pelata kaverin kanssa joko samalla puolella tai vastakkain. Turnauksessakin kaverisi voi olla sinun joukkueessasi.



# SUPER FORMATION SOCCER

EXHIBITION  
HUMAN CUP

© HUMAN



Valitse suosikki-joukkueesi...

Kun olet valinnut oman joukkueesi, voit valita pelisysteemiäsi. 4-4-2 on tavallisin, mutta paras on silti Sweeper. Tässä muodostelmassa jää yksi puolustaja aina omalle rangaistusalueelle, mikä estää vastustajia pääsemästä nokikkain maalivahdin kanssa.



...ja -muodostelmasi.



## PELIN KULKU

Ensimmäiseksi voit valita haluutko pelata ystävyysottelun vai koko Nintendo Cupin. Vihjeenä voi sanoa, että kun pelaat ensin ystävyysottelun sitä joukkuetta vastaan, jonka kohtaat Cupissa, saat selville joukkueen taktiikan sukkatoon. Kun aloitat Nintendo Cupin, saat valita 16 joukkueesta sen, jota itse haluat edustaa. Saksa on paras joukkue ja Belgia on huonoin, jonka

huomaat pian itse, kun käselet joukkueiden tilastoja. Sieltä näet pelaajien nopeuden, sekä hyökkäys- ja puolustustaidot.

Tämän valinnan jälkeen voit tarkastaa 16 pelaajaa. Kullakin on omat erikoistaitonsa. Nopeus on tärkein ominaisuus, sillä laiska pelaaja ei ehdi tilanteisiin mukaan. Joukkuemuodostelma jota sinulle tarjotaan on paras vaihtoehto, joten siitä on hyvä lähteä. Pelin aikana voi tapahtua loukkaantumisia, jolloin sinun täytyy valita vaihtopelaajat. Tässä vaiheessa täytyy olla tarkkana ominaisuuksien kanssa ja pyrkiä korvaamaan loukkaantunut miehelliä, jolla on vastaavia taitoja.



Kun olet tarkastanut joukkueesi, on aika ryhtyä pelaamaan. Jos pelaat konetta vastaan, tuntuu maalinteko aluksi vaikealta. Mutta pian keksit parhaat konstit pyrkiä juuttamaan maalivahti.

# SOCCER

Pelin aikana saat sekä sisäänheittoja että kulmapotkuja. Taitojen karttuessa opit ampumaan kulmat kierteisenä sisään. Kun vastustajalla on kulmapotku, kannattaa yrittää pukata pallo pois, tai antaa sen tulla suoraan maalivahdille.



Jos peli on tasan ajan loppuessa, ratkaistaan ottelu rangaistuspotkuilla. Molemmat joukkueet ampuvat viisi rangaistusta. Jos peli tämän jälkeenkin on tasan, ammutaan rangaistusta vuorotellen kunnes jompikumpi tekee maalin ja toinen epäonnistuu.



EXHIBITION  
HUMAN CUP

© HUMAN 1991

Kun pallo on vastustajalla, sinulla on kaksi keinoa saada se haltuusi. Sääntöjen mukaisesti voit painaa A-näppä ja liikutakia vastustajan. Tehokkain konsti on sääntöjen vastainen, mutta se toimii melkein aina. Painamalla Y-näppä saat kaadettua vastustajan, mutta pidä huolta ettei tuomari näe tempuasi. Muuten saat punaisen kortin.



Voittaaksesi Nintendo Cupin sinun täytyy voittaa kaikki 15 muuta joukkuetta. Aluksi peli sujuu aika helposti, mutta vastustajien vaikeutuessa kysyy voittaminen yhä enemmän aikaa ja vaivaa. Kun lopulta nujerrat vastustajasi, saat vastaanottaa maljan. Mutta sitten tapahtuu jotakin odottamatonta...



Vaikka tämä voi kuulostaa ylitsevuotavalta, niin Super Soccer on, aivan kuten Super Tennisin, huipputasoinen peli. Jalkapallosta tulee jopa videopelimuodossa todellista hupia ja urheilua. Kaikki, jotka muistavat Commodore 64-pelin Cup Final, tietävät millainen jalkapallopelejä EI saa olla. Super Soccer on jostain ihan muuta. Ennen kaikkea paljon hausempi.

## Toimituksen arvio

Super Soccer on kaiken kaikkiaan ja kauttaaltaan toimivin jalkapallopelejä tähän mennessä ja siksi Nintendo-lehti antaa kunniamaininnan Huippupeli. Tilanteet ja pelaaminen ovat taidokkaasti toteutettuja ja aidontuntuisia. Kun tekee esimerkiksi törkeän kammituksen, joutuu pelaaja punaisen kortin myötä ulos ja samalla vastustaja loukkaantuu, eikä voi pelata ennen kuin seuraavassa pelissä. Grafiikka on upea ja musiikki vaihtuu joka pelin jälkeen, eikä se näin ollen ala kyllästyttää. Peliohjaimet ovat pätevä ja Nintendo Cupin voittaminen on melkoinen haaste. Peli on todella onnistunut.

SPECIAL!

## SUPER

*Super Mario World on hyvin rikas ja laaja peli, jossa riittää bonusratoja, oikoteitä, erikoiskonsteja ja hienouksia. Päätimme vielä esitellä lisää pelin persoonallisia yksityiskohtia, sillä näistä on paljon hyötyä, kunhan peliin pääsee syventymään.*



Pokey ei liiku kovinkaan nopeasti, mutta hän on vaarallinen Mariolle. Jos ratsastat Yoshilla, voit syödä Pokeyn pala palalta. Työnnä kieli vain ulos ja nielaise hänet.



Vasemmalta niiden kohdalle. Liikkumalla vasemmalta oikealle tulee kaikista tiilistä vihreitä ja voit kerätä viisi lisäelämää. Marion kasvojen täytyy olla tiiliä kohti, kun hän lähtee surraamaan.

Osa vihollisista ei pysty tekemään Mariolle mitään, kun hän ratsastaa Yoshilla. Valtava tykinkuula Banzai Bill esimerkiksi ei mahda silloin mitään. Voit ratsastaa suoraan kuulan läpi.



Voit kiivetä viiniköynnöstä esineen kanssa. Heitä esine ensin ylöspäin ja kiipeä sitten itse perässä. Esine on sylissäsi, kun kiipeät.



kummitustalon selvittäessäsi mahdollisuuden säästää peli siihen asti.

Kun olet selvinyt vaikeasta radasta, on paras ottaa peli muistiin. Ellet voi valita säästämistä radan jälkeen, kannattaa selvittää halppo kummitalo. Saat nimittäin aina





# MARIO WORLD



Kun olet selvittänyt maailman, saat aina tietyn määrän tähtiä. Sata tähteä kerättyäsi pääset bonusmaailmaan, josta voit saada lisähenkkiä. Niitä voi kerätä kolme peräkkäin.



Ympäri peliä on kätkeyty pieniä kuita. Näistä Mario

saa kolme lisäelämää. Itse asiassa jo ensimmäisessä maailmassa on kuu, oikealla lähtöpaikasta katsoten. Ota viittä yllesi ja lennä hakemaan se.



Donut Secret 1 johdattaa sinut taloon nimeltä Donut Secret House. Sieltä löytyy putki, josta voit mennä alas katsomaan Bowserin kaameaa linnaa.



Kun olet selvittänyt maailman Yoshi's Island 1, voit jatkaa paikkaan nimeltä Yellow Switch Palace. Sieltä voit levittää keltaisia tiiliä ympäri Mariomaailmaa. Näistä voi olla paljon hyötyä, kun sinun täytyy kiipeillä myöhemmin. Myöhemmin voit mennä kolmeen muuhun switch-palatsiin. Mutta nämä ovat kätkeytyä ja ne täytyy ensin hakea esille.

Donut Secret 2 on maailma, josta löydät ensi kertaa P-ilmapallon. Se pullistaa itse Marion kuin ilmapallon, jolloin hän voi leijaila keräälemään esineitä, joihin ei muuten yletä.



Ensi numerossa on lisää vinkejä.

# SPECIAL RAD GRAVITY SPECIAL

## LOIKI PLANEETALTA TOISELLE!

Rad Gravity on saanut tehtäväkseen löytää tietokone Kakosin avulla yhdeksän kätkeyttä planeettaa ja kolme päätietokonetta. Hänen ainoa apurisi olet sinä ja sinun ainoa apusi on tämä spesiaali.

### Planeetta 1

## Cyberia

*Elämäkapseleita:* 3 kpl  
*Ase:* Salamapistooli  
*Kulkulupa:* Turvia, Volcania, Sauria, Stargate 1



Tämä ensimmäinen maailma on aika odotetusti kaikkein helpoin. Yksi elämäkapseleista on vaikea löytää. Kun olet löytänyt ensimmäisen kapselin ja mennyt ulos ovesta, näet rakennuksen, joka jatkuu kuvaruudun ulkopuolelle. Korkealla näet kuin pienen osan ovea. Se onkin ovi, jonka takaa löydät kapselin.

Kun saavut robottien keskuuteen, on eteneminen vähän vaikeampaa. Hae pistooli ja mene aivan ylös asti. Kun löydät kolmannen kapselin, pääset tietokoneen sisään. Kuljettuasi siellä jonkin matkaa, löydät kolme timanttia, joita suojaavat sähköiset säteet. Kun ammutt jostaista timanttia, säteet häviävät ja voit edetä. Kulje alaspäin ja hanki lupa laskeutua Turviaan, Sauriaan ja Volcaniaan. Nyt voi matkata Stargateen. Siellä saat tiedon aluksesta, jonka suuntana on Effluvia. Muuta tällä planeetalla ei tapahdu. Paina kommunikaattoria ja voit siirtyä planeetalle numero 2.

### Planeetta 2

## Effluvia

*Elämäkapselit:* 2 kpl  
*Ase:* Supermieikka

Hankalin koetus tällä planeetalla ovat kummitukset. Ne käyvät Radin kimppuun aivan yllättäen ja ovat vaikeita voitettavia. Punaisia kuplia voi käyttää hisseinä. Astu sellaisen päälle ja hypi jatkuvasti, niin pääset ylöspäin. Jos vain seisot kuplan päällä, pääset alaspäin.

Tehtaan sisäänkäynnin luona on salakäytävä. Asetu ruudun yläreunaan ja hyppää kuvaruudun ulkopuolelle. Nyt tulet salaiseen paikkaan, josta löydät elämäkapselit ja supermieikan. Päästäksesi takaisin täältä asetu oikean seinän luona tasanteelle ja hyppää kohti seinää, niin että Rad katoaa kuvaruudusta. Nyt olet sisällä tehtaassa.

Kun löydät tietokoneen, ollaan sitä juuri tuhoamassa. Ammu vihreitä möhkäleitä vastapäätä tulta ja saat koneen pelastettua. Ota se huostaan ja paina yhteysnappulaa. Nyt Effluvia on selvitetty ja sinä etenet Sauriaan.

# SPECIAL RAD GRAVITY SPECIAL

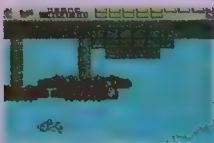


Sauriassa ovat sarvikuonot vaarallisimpia vihollisia. Maailman loppupuolella sinun täytyy löytää avaimia ja ovia. Koska ovia on enemmän kuin avaimia, sinun täytyy osua oikeaan. Hae avain aivan alimmalta tasanteelta ja mene sitten ylös tasolle, jossa on toinen avain. Ammu avain alas

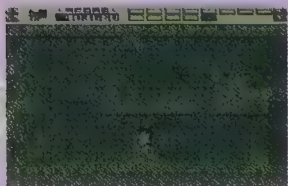
pistoolin avulla ja liu'u sitten alas matalaa väylää. Se on vaikeaa, muttei mahdotonta. Kun onnistut, saat elämäkapselin ja voit jatkaa matkaasi.

Hypi rauhassa paalulta paalulle ja varo lohikäärmeitä ja sarvikuonoja. Saat pian kristallipommit ja olet valmis lähtemään seuraavalle planeetalle.

Tämä on mutkikas paikka. Välillä täytyy kulkea katolla ja välillä tavallisesti. Kulje ensin vasemmalle, niin tapaat pormestarin, jolta saat vertikaalipistoolin. Palaa sitten alkuun ja lähde oikealle. Hyppää alas reikään, kulje sitten vasempaan loppun asti ja hyppää ulos. Kulje vasempaan ja kyykisty järven rantaan. Ylitä sitten järvi ja nouda elämäkapseli ja luu. Palaa takaisin ja anna luu koiralle. Päästäksesi talon katolle tarvitset avuksesi lehmän.



Seuraava tehtäväsi on hakea sinun möhkäle ja luovuttaa se pormestarille. Tarvitset magneettia saadaksesi möhkäleen. Kun olet vienyt esineen pormestarille, hyppää niin korkealle kuin pääset. Ohita möhkäle ja kulje vasempaan, ylitä muuri ja hae toinen elämäkapseli. Mene taas pormestarin luo niin saat vaaleanpunaisen puvun. Nyt on Turvia selvitetty.



Kun matkustat veneellä, kohtaat lentävän linnun samaan aikaan, kun punainen planeetta ilmestyy taivaalle. Ammu lintu ja hyppää veteen täsmälleen punaisen planeetan alla. Sieltä alhaalta löydät kapselin. Toinen löytyy sortuman vasemmalta puolelta. Vieri mukana ja hyppää matkalla vasemmalle.

Planeetta 3

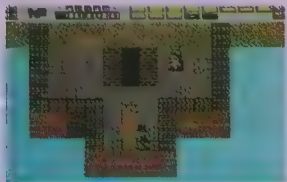
**Sauria**

Elämäkapselit: 1 kpl  
Ase: Kristallipommit

Planeetta 4

**Turvia**

Elämäkapselit: 2 kpl  
Ase: Vertikaalipistooli  
Kulkulupa: Vernia  
Esine: Punainen puku



Planeetta 5

**Vernia**

Elämäkapselit: 2 kpl  
Kulkulupa: Stargate 2  
Pomo: Veljekset Vernius

Selvitäkseen Verniuksen veljeksistä heitä täytyy estää auttamasta toisiaan. Kun olet saanut lyötyä heidät, matkusta takaisin galaksiin, josta Effluvia, Cyberia ja Volcania löytyvät. Kulje ylemmän Stargaten kautta.

# SPECIAL RAD GRAVITY SPECIAL

## Planeetta 6

**Elämäkapselit:** Ei  
**Kulkulupa:** Odar, Utopia  
**Esine:** Teleporttaaja  
**Pomo:** Astro



Alus on vahingoittunut ja sinun täytyy löytää pala sen korjaamiseen. Ammu pistoolilla vasemmalle, jos kuljet oikealle, ja päinvastoin. Löydät matkalla avaimia sekä ovia, joihin ne sopivat. Tappaaksesi Astron sinun täytyy osua

tynnynriin, jossa lukee "Toxic". Sopivalla osumalla myrky valuu tynnyristä Astron päälle. Hyppää alas, ammu säleikkö rikki, poimi palanen ja palaa sitten alukseen.

## Planeetta 7

### Odar

**Elämäkapselit:** 2 kpl  
**Esine:** Vihreä puku

Täällä on syytä vieraila kahdesti pelin aikana. Ensin selvitettyäsi Asteroidivyön ja uudestaan Volcanian jälkeä. Ensi kerralla menet vain oikealle niin pitkään kuin pää-



set. Kun löydät elämäkapselin ja vihreän puvun jatkat matkaasi Utopiaan.

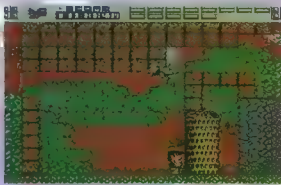
Kun tulet Volcaniasta, sinulla täytyy olla energialevy mukana. Mene maan alle ja sitten oikealle. Kun näet kaksi tasoa putken luona, pitää aktivoida energialevy ja mennä kohti tasanteita ja alas suuaukosta. Hae sieltä toinen kapseli ja planeetta on selvitetty.

## Planeetta 8

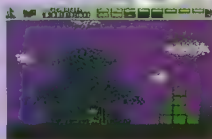
### Utopia

**Elämäkapselit:** 1 kpl  
**Ase:** Maxipistooli  
**Kulkulupa:** Stargate 3  
**Pomo:** Utopius

Robotit ovat valloittaneet puolet planeettaa ja niistä on päästävä eroon. Kun olet löytänyt elämäkapselin, kulje levyillä kunnes laskeutut Utopiuksen luokse. Heitä pikkumiestä kranaatilla. Tämä kulkee silloin Utopiuksen



taakse ja heittää häntä kranaatilla. Kyyristy kun Utopius ampuu sinua ja heitä ammunnan tauoissa toinen kranaatti. Toista tätä kunnes Utopius on kuollut. Kulje sitten oikeaan ja lyö Dator 2, niin saat Maxipistoolin ja kulkuluvan viimeiseen Stargateen.



# SPECIAL RAD GRAVITY SPECIAL

Volcuro on vaikea pomo. Paras tapa nujertaa hänet on saartaa hänet veden pintaan. Heitä vasemmalta puolelta pommeja ja kun hän tulee lähelle, ammu oranssia putkea. Se ampuu takaisin ja vahingoittaa Volcuroa

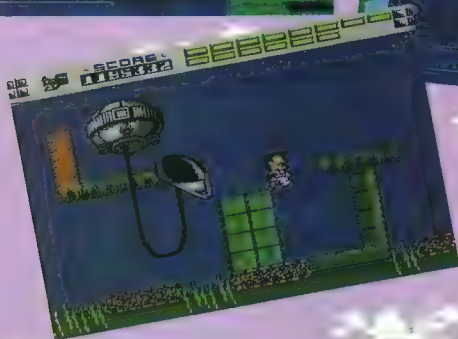
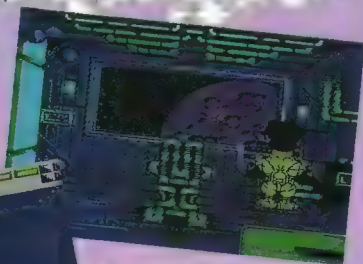
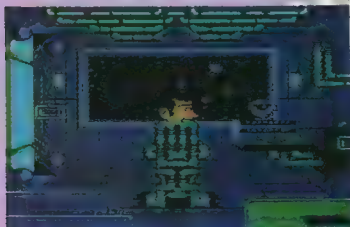


Planeetta 9

## Volcania

*Elämäkapselit:* 1 kpl  
*Kulkulupa:* Telos  
*Esine:* Energialevy  
*Pomo:* Volcuro

Mene sitten oikealle Datorin 3 luokse. Kiitoksena avustasi saat energialevyn ja laskeutumisluvan Telokseen. Ennen kuin menet sinne, voit käydä Odarissa hakemassa toisen kapselin.



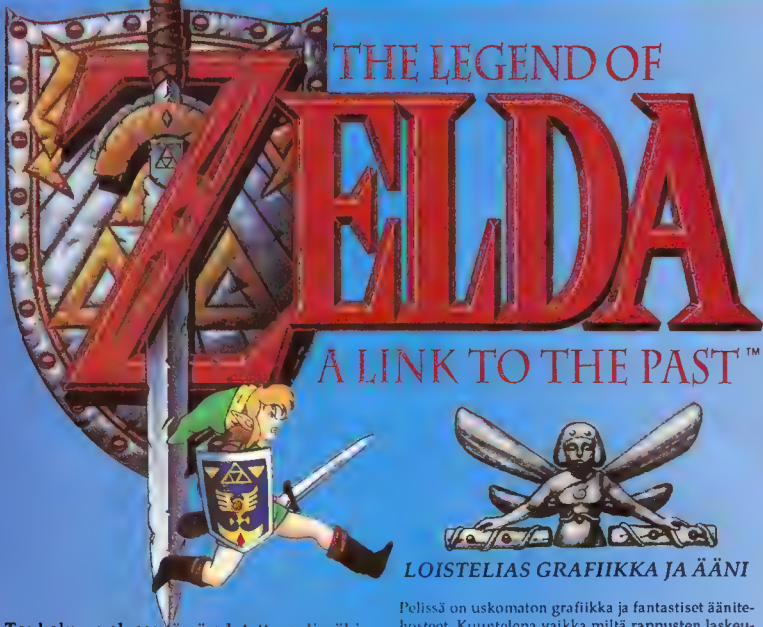
Tämä on Agathos.

Viimeinen planeetta on uskomattoman vaikea. Täällä täylyy tietää mihin kukin ovi johtaa, että voi sujuvasti löytää reittinsä kahden pomon luokse. Kun lopulta törmäät Agathosiin, kannattaa asettua keskitasolle. Voit satuttaa häntä vain silloin, kun hän näyttää aivonsa. Muutaman osuman jälkeen pää putoaa ja voit heittää häntä pommilla. Nyt aluksesta astuu professori ja kertoo, että Kakos, aluksesi tietokone, on todellinen roisto. Paina kommunikaattori-nappia ja pääset alukseen. Kakosin nujertaminen ei ole helppoa, mutta sinulla ei ole valinnanvaraa. Onnea!

Planeetta 10

## Telos

*Elämäkapselit:* Ei  
*Esine:* Valkoinen puku  
*Pomo:* Agathos  
*Pääpomo:* Kakos



Toukokuun alussa tämä odotettu peli näki lopulta päivänvalon USAssa. Prinsessa Zeldan ja seikkailija Linkin kolmas fantastinen seikkailu. Kuluu vielä tovi ennen kuin saamme sen Suomessa kaappoihin, mutta ajattelimme antaa hiukan esimakua tulevasta.

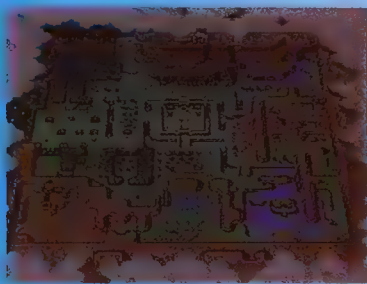
Saimme tähän numeroon sekalaisia kuvia pelin japanilaisesta versiosta. Siksi toisissa kuvissa on erikoisempia kuvioita tekstin paikalla.

### LOISTELIAS GRAFIikka JA ÄÄNI

Pelissä on uskomaton grafiikka ja fantastiset äänitehosteet. Kuuntelepa vaikka miltä rappusten laskeutuminen tai vesiputouksen vieressä seisominen kuulostavat! Super-NES-ohjaimet antavat selvästi paremmat mahdollisuudet Linkin johdattamiseen kuin aiemmissa NES-peleissä. Link osaa liikkua paljon monipuolisemmin, jopa uidakin. Peli on hyvin viihdyttävä ja melkoisen haastavakin. Luolia ja kaupunkoja riittää roppakaupalla tutkittaviksi ennen kuin löydät parhaat aseet, joita tarvitset vihollisten löylyttämiseen. Juuri kun luulet selvittäneesi kaikki viholliset, odottaa uusi haaste - pimeä valtakunta.



Tässä lukee The Legend of Zelda - A Link to the Past... kuuntele!



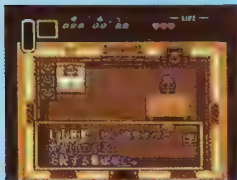
Painamalla X-näppäintä saat nähdä koko Heratdian kartan.

## LEGENDAN TAUSTAHISTORIA

Kauan sitten Heraldiaassa, paljon ennen kuin Ganon ja hänen rumat apurinsa yrittivät ottaa vallan, ihmiset elivät avuttomina. He oppivat pitämään itsensä huolta vasta, kun lukuisat onnettomuudet koettelivat maata. Ihmiset pelasti täydeltä tuholta velho Agahnim, mutta koska hän oli synkkä ja ilkeä noita, eivät asukkaat olleet tyytyväisiä. Agahnim otti vallan Heraldiaassa maagisilla voimillaan ja vangitsi maan asukkaat. Näiden viattomien, kidnapattujen ihmisten joukossa oli prinsessa Zelda. Agahnimin aikomuksena on nyt avata portit Heraldian ja pimeän valtakunnan välillä. Hän uskoo ajattelensa kaik-

kea ja hallitsevansa kaikkea, mutta yhden ihmisen hän on tainnut unohtaa...

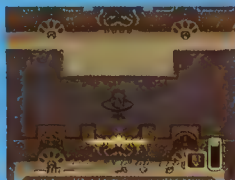
Näin alkaa Zelda-sarjan kolmas peli ja Linkin velvollisuus on jälleen lähteä taistelemaan kauheita vihollisia vastaan turvatakseen taas rauhan Heraldiaan. Tämä peli on yksi aivan parhaista videopeleistä ja pakollinen hankinta kaikille Zelda-faneille. Kuten on tullut ennenkin sanottua - pelkästään pelit Super Mario World ja Zelda - A Link to the Past tekevät Super-NES-yksiköstä hintansa väärtin.



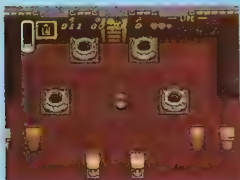
Link herää ja näkee setänsä katoavan.



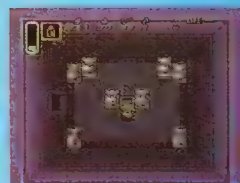
Link seuraa häntä sateeseen ja saapuu pian...



... Agahnimin linnaan.



Sisällä lämpimässä Link alkaa etsiä setäänsä ja prinsessa Zeldaa.



Hän löytää bumerangin, joka tepsi hyvin vihollisiin.



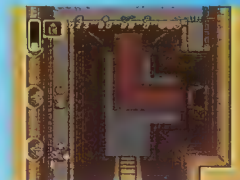
Link jatkaa Zeldan etsimistä...



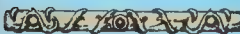
... ja kulkee yhä syvenniälle liinan kellarisiin...



ZELDA III - A Link to the Past on valittu amerikkalaisten videopelilehtien toimesta yksimielisesti parhaaksi Nintendo-peliksi kautta aikojen. Syksyllä pääset sinäkin autamaan Linkiä hänen uusimmas- sa seikkailussaan.



... mutta ei löydä prinsessaa ennen kuin on jo myöhäistä?



# SUPER R-TYPE

## Super R-Type

|             |               |          |
|-------------|---------------|----------|
| Irem        |               |          |
| PELITYYPPI  | Pian!         | PELAAJIA |
| Röiskintä   |               | 1        |
| JATKO       | PARISTOMUISTI | SALASANA |
| ON          | EI            | EI       |
| VAIKEUSASTE |               |          |
| HELPPO      | KESKITASO     | VAIKEA   |

## Bydo-imperiumi romahtaa... taas!

Kuka EI ole kokeillut kolikkopelklassikka R-Type? Pelistä on versio sekä Game Boylle, että Segan Master Systemille, mutta rankin versio on tulossa nyt Super-NES-keskustyksikköön. Parempi grafiikka ja uudet, valtaisan pomot tekevät pelistä paljon hauskemman. Pelin nimi on siis Super R-Type ja idea on ihan sama kuin alkuperäisessä.

## Eivätkö Bydolaiset koskaan luovuta?

Ohjaat avaruusalusta R-9 ja tehtävänäsi on tuhota kaikki viholliset ja lopulta taistella jättimäistä hirviötä vastaan,

joka johtaa Bydon pahaan imperiumia. Kaikki riippuu sinusta ja sinun kyvyistäsi ohjata R-9-alusta.



### REFLECT LASER



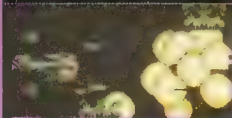
## Megablasterit ja avaruustussarit

Niiden aseiden lisäksi, jotka sinulla on jo alussa, voit saada seitsemän uutta superasetta. Kaikkia ohjuksista lasereihin.

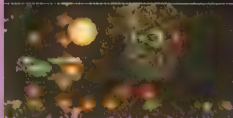
### HOMING MISSILE MK I



### SHOT GUN BOMB



### GROUND ATTACK LASER



### SKY ATTACK LASER



### SPREAD BOMB



### SPREAD LASER

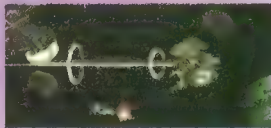
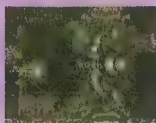
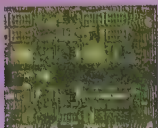


|                 |   |   |   |   |   |
|-----------------|---|---|---|---|---|
| 0               | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| AÄNI 3.7        |   |   |   |   |   |
| PELATTAVUUS 3.9 |   |   |   |   |   |
| HAASTE 3.6      |   |   |   |   |   |
| VIIVI 3.4       |   |   |   |   |   |



Grafiikka tekee tästä pelistä mielenkiintoisen. Kun selvität yhden pomon, haluat jatkaa nähdäksesi miltä seuraava pomo tulee näyttämään. Joka pomolla on

hyvin yksityiskohtaiset piirteensä ja he ovat sitä suurempia mitä pitemmälle selviät.



Super R-Type antaa mahdollisuuden valita useamman vaikeusasteen välillä. Jos valitsee helpomman pelin, ei haaste toki-kaan ole kovin suuri. Mutta on ehkä yksinkertaisinta selvittää peli ensin helpoimmalla tasolla ennen kuin siirtyy vaikeampaan.

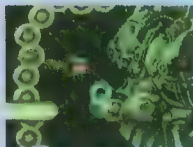
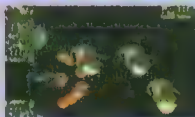
## Rata 1

Vihollisaluksia lentää kohti jatkuvalla syötöllä ja sinun täytyy nopeasti ja taitavasti ohjailta R-9-alusta. Kerää kaikki, mitä viholliset jättävät jälkeensä. Varo asteroideja ja räjähtäviä miinoja.



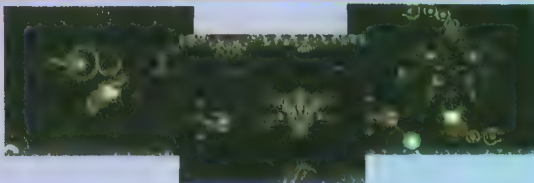
## Rata 2

Täällä viholliset voivat räjäyttää itsensä vain vahingoittaakseen sinua. Ammu ennen räjähdystä ja tarkista mitä jää jäljelle. Rekleksejäsi koettelee suuri joukko kelmejä. Pomo on valtava Zabtom, jonka apuna on pyörivä terä, joka tulee yhä lähemmäs sinua. Pysy koko ajan keskellä.



## Rata 3

Nyt olet tullut luolaan. Rakettikalat hyökkäävät ällistyttävän nopeasti ja pomppivat seinien välissä. Saat tällä radalla uusia aseita, jos selviät hengissä niin pitkään. Jättiläisrapu on tämän maailman pomo.



## Rata 4

Aikaisemmin R-Typeä pelanneet tunnistavat heti avaruusalus MK 1:n, joka löytyy tästä maailmasta. Räjäytä se kappaleiksi ja pelasta vangit.



Tässä oli vasta seikkailun alku. Kolme muuta maailmaa odottaa vielä sinua ja jokaisessa kohtaa uusia hyökkääjiä. Jos kaipaat peliltä haastetta, et tule pettymään tähän, sillä Bydon imperiumin kanssa ei ole leikkimistä.

### Toimituksen arvio

R-Type on hieno avaruuden räiskintäpeleitä. Ja Super-NES-versio on toki paras konsolivariaatioista. Ohjaimet toimivat komeasti ja 16-bittisen grafiikka on lyömätön. Täytyy vain olla nopeasorminen, sillä vihollisia tulee läjittäin vastaan ihan koko ajan. Valitettavasti ohjelmoijat eivät ole voineet käyttää Super-NESin ominaisuuksia täysin hyväkseen. Peli hidastuu turhan paljon, kun ruutu tulee täyteen tavaraa.

# F-ZERO

## Tulevaisuuden ralli!

Korkealla kaupunkien ja atomiaavikoiden yläpuolella käydään erikoinen kilpailu 26. vuosisadalla. Paatuneet miehet kilpailevat planeetan nopeimman tittelistä.

### TAUSTAA

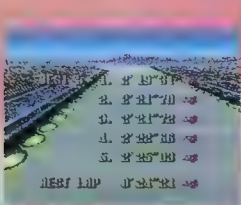
F-Zero on tulevaisuudessa tapahtuva kilpa-ajopeli. Ajat yksin tietokoneen kolmea kilpa-ajajaa vastaan. Riippuen valitsemastasi ajoneuvosta valitset vastustajasi neljän ajajan joukosta

### HARJOITUS TEKEE MESTARIN

Ennen kuin aloitat kilpailun, voit harjoitella eri ajoneuvoilla eri radoilla. Jokaisen kierroksen jälkeen saat tietää aikasi ja voit päättää



yritytkö uudestaan. Samalla ajokilla ja radalla, tai uudella valinnalla.



|                    |               |          |
|--------------------|---------------|----------|
| <b>F-Zero</b>      |               |          |
| Nintendo           |               |          |
| PELITYYPPI         | PELAAJIA      |          |
| Kilpa-ajo          | Pian!         |          |
| JATKO              | PARISTOMUISTI | SALASANA |
| EI                 | ON            | EI       |
| <b>VAIKEUSASTE</b> |               |          |
| HELPPO             | KESKITASO     | VAIKEA   |

### KOLME LIIGAA

F-Zeron Grand Prix Circuit koostuu kolmesta kilpailusta, joihin jokaiseen kuuluu viisi eri rataa. Jos pääset kolmen parhaan joukkoon, saat jatkaa seuraavaan kilpailuun. Myöhemmät radat ovat tietysti vaikeampia.



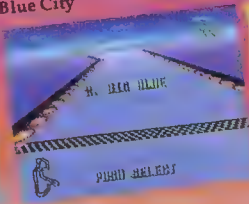
## NIGHT LEAGUE

Ensimmäinen kilpailu koostuu viidestä aika helposta radasta.

## Mute City



## Blue City



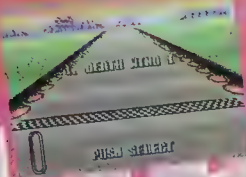
## Sand Ocean



## Silence



## Death Wind 1



## NÄIN OHJAAAT

Super-NESin kehittyneemmät käsiohjaimet eivät ole aina niin helpot oppia käyttämään. Tästä näet millä nappuloilla saat mitään aikaaan F-Zerossa.

## KALLISTA KONETTA

Terävissä mutkissa voi ajokkisi liukua kohosi radan ulkoreunaa, jolloin menetät aikaa. Käyttämällä L ja R näppäimiä käsiohjaimen takareunassa voit pienellä harjoituksella tehdä vastakallistuksen ja voittaa aikaa.

## SUPERJET

Aina kun selvität koko kierroksen, saat Super Jetin avuksesi neljäksi sekunniksi. Paina A-näppäintä niin saat sen käyttöön. Super Jetistä on eniten hyötyä pitkillä suorilla.

## RACE!

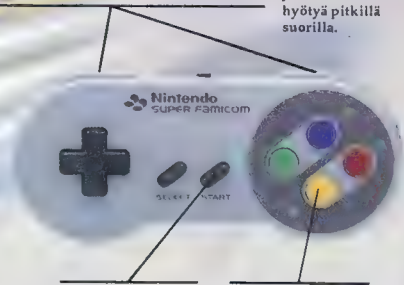
Ohjaaminen ei ole alkuun kovin vaikeaa. Aja muita nopeammin valitsemalla suoria tie maaliin. Vältä kosketusta radan reunoihin, vastustajiin ja esteisiin, ettei menetä voimia. Heti kierrosmerkin jälkeen voit saada energiatäydennystä avaruus-aluksesta, joka leijuu varikkoa vastapäätä.

## LUOVUTA?

Start-nappia painamalla saat tilaisuuden luovuttaa kilpailun.

## KIIHDYTY

Kiihdyttäminen onnistuu B-napilla.

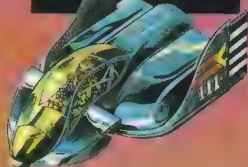


## KILPAILIJAT

Riippuen valitsemastasi ajokistasi saat vastaasi kolme muuta näistä kilpailijoista.

### BLUE FALCON

Sininen haukka on tyypillinen tasavahva ajokki. Se on keskimääräisen hyvä joka radalla. Aloittelijalle oikea valinta.

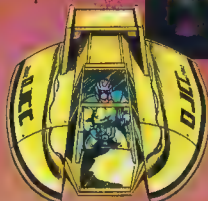


### CAPTAIN FALCON

Kapteeni Falcon on syntynyt Port Townissa ja elää kilpaillakseen.

### GOLDEN FOX

Golden Fox on kaikista kevein ajokki, joten se kiihtyy kaikkein nopeimmin.

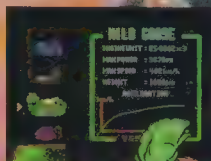


### DR. STEWART

Kunnon tohtori Mute Citystä edustaa vanhaa sukua, johon on kuullut ensiluokkaisia kilpa-ajajia.

### WILD GOOSE

Asistettu Villihanhi voi ottaa vastaan koko joukon iskuja menettämättä juuri energiaa.



### PICO

Uskoton, sisiliskoa muistuttava Pico ajaa Wild Goosca. Hän on syntynyt Death Windissä ja on kuullut aiemmin sotajoukkoihin.

| BEST RECORD |               |
|-------------|---------------|
| MUTE CITY I | 1. 2' 14" 21  |
| PILOT I     | 2. 2' 24" 20  |
| PILOT II    | 3. 2' 31" 72  |
| PILOT III   | 4. 2' 38" 66  |
| PILOT IV    | 5. 2' 45" 00  |
| PILOT V     | 6. 2' 52" 16  |
| PILOT VI    | 7. 2' 59" 00  |
| PILOT VII   | 8. 3' 06" 16  |
| PILOT VIII  | 9. 3' 13" 32  |
| PILOT IX    | 10. 3' 20" 48 |

### DR. STINGRAY

Huolimatta Stingrayn hitaasta kiihtyvyydestä on sillä suurin huippunopeus ajokeista. Sitä paitsi se kääntyy hyvin kurveissa.



### SAMURAI GOROH

Huhujen mukaan tämä mostarivaras on vohkinut jokaisen osan Stingrayhin.

| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |        |
|---|---|---|---|---|---|--------|
|   |   |   |   |   |   | NI 4,1 |
|   |   |   |   |   |   | S 4,3  |
|   |   |   |   |   |   | 4,0    |
|   |   |   |   |   |   | 4,1    |

### KÄRKILISTAT

F-Zero pitää muistissa kärkiajat jokaiselle radalle, joka on ajettu. Koska pelissä on paristomusti, nämä eivät katoa minnekään. Valitettavasti listaan ei saa nimimerkkiä, joten täytyy vain muistaa kenen ajasta on kysymys.

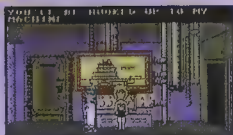
### TOIMITUKSEN ARVIO

F-Zero on maanmainio kilpailupeli, jossa on hyvä näppituntuma. Se saattaa näyttää vaatimattomalta, mutta pelaamisessa riittää hupia. Ainoa pikkuvika, mikä tulee mieleen on high score-listan puuttuvat nimikirjaimet.

# MANIAC MANSION



## Jahti hullun keksijän kintereillä

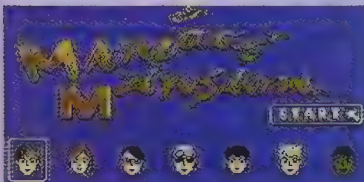


Hullu Tri Fred ja nähti Sandy

### HISTORIA SEIKKAILUN TAKANA

Siitä lähtien, kun meteori laskeutui Tri Fredin talon pihalle, on siellä tapahtunut kummallisia asioita. Mutta vasta kauniin Sandyn katoaminen talon kellariin herätti huomiota. Nyt hänen poikaystävänsä Dave on matkalla pelastamaan Sandyn, yhdessä ystäviensä kanssa. Mutta heidän täytyy varoa, ettei täyskajho Tri Fred huomaa heitä.

Maniac Mansion on mutkikas seikkailupeli. Voit ohjata kolmea kaverusta Tri Fredin valtavassa huvilassa. Tehtävänä on löytää Sandy ja voittaa paha tohtori apureineen. Ongelma saattaa vaikuttaa helpolta selvitettävältä, mutta käytännössä siinä on monia mutkia. Koita keksiä yhteyksiä löytämiesi tavaroiden ja ratkaistavien ongelmien välillä.



Kaikki nappulat ovat hyviä omilla tavoillaan ja joka ryhmä ratkaisee pelin eri tavalla.

#### BERNHARD

Hän on älykkö, joka osaa korjata kaiken. Etenkin elektroniset asiat.

#### WENDY

Wendy alkaa ryhtyä kirjailijaksi. Hän tarvitsee vain kirjoituskoneen.

#### RAZOR

Hän on musiikkiin seonnut lahjakkuus.

#### SYD

Myös muusikko, mutta absoluuttinen sävelkuuro.

#### JEFF

Puhelmien korjaaminen on Jeffin erikoisala.

#### MICHAEL

Hän on valokuvaaja ja osaa myös kehittää filmiä.

|                       |                   |
|-----------------------|-------------------|
| <b>Maniac Mansion</b> |                   |
| Jaleco                |                   |
| PELITYYPPI            | PELAAJIA          |
| Roolipeli             | 1992              |
| JATKO                 | SALASANA          |
| On, paristomuisti     | Ei, paristomuisti |
| VAIKEUSASTE           |                   |
| HELPPO                | KESKITASOA        |

### Toimituksen arvio

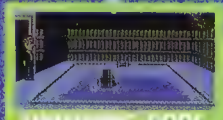
Peli ei ole helppo, mutta kylläkin hauska. Maniac Mansionissa tarvitset kärsivällisyyttä ja ajattelukykyä. Mutta kun pääset alkuun, tätä ei pysty luovuttamaan ennen kuin arvoitukset on ratkaistu. Koska pelissä on paristomuisti, voit pysäyttää pelin siksi aikaa, kun mietit seuraavaa siirtoasi. Grafiikka on joko hyvä tai huono, kuten äänikin. Se ei ole pelissä kovin tärkeää. Ohjaimet toimivat samaan tapaan kuin Shadowgatsessa ja haastavuus on myös samaa luokkaa.



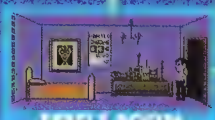
GARAGE



TENTACLES ROOM



SWIMMING POOL



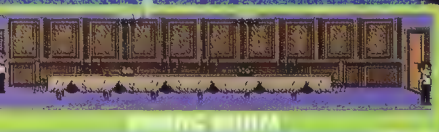
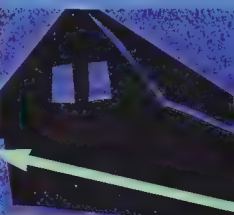
FRED'S ROOM



KITCHEN



FRED'S OFFICE



DINING ROOM



HALLWAY 2



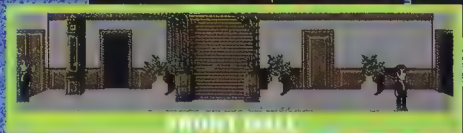
KITCHEN



PARLOR ROOM



2ND FLOOR



FRONT HALL



BASMENT



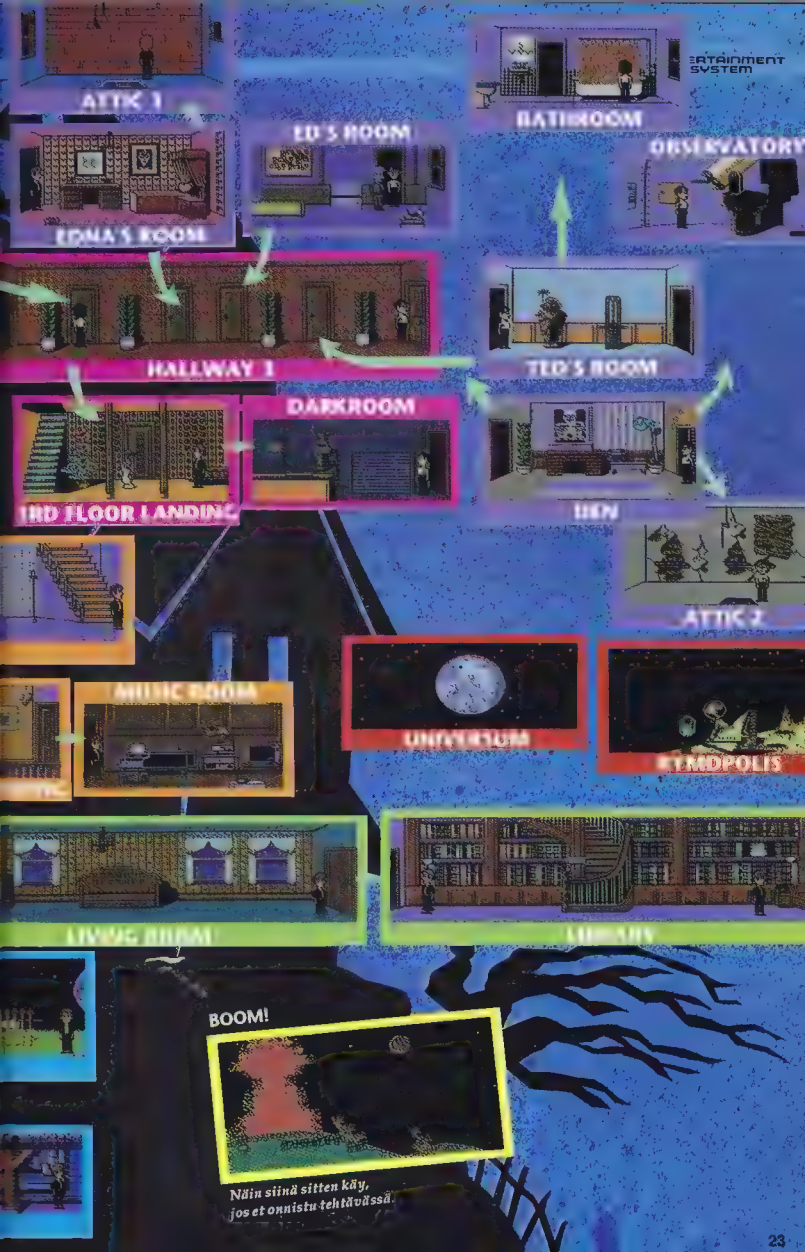
FRONT PORCH



DUNGEON



UNDER HOUSE





# ADVENTURE ISLAND II™

## Jälleen Mariokopio



Nyt Master Higgins tulee NES-keskusyksikköön. Hän aikoo, aivan kuten GameBoy-seikkailussakin, pelastaa prinsessan sisaren Tinan pahan tohtorin käsistä. Mutta ennen kamppailua tohtorin kanssa hänen täytyy selvittää kahdeksan vihollissaarta. Joka saari koostuu vähintään viidestä radasta.

Matkalla Higgins voi kohdata myös kilttejä hirviöitä ja kerätä erilaisia voimabonuksia. Kun otat pelikortin, saat dinosauruksen avukseksi. Voit myös tulla näkymättömäksi mehiläisen avulla. Joka radan lopussa tulet pieneen bonushuoneeseen. Huoneen kahdeksasta munasta löytyy erilaisia apuvälineitä.

### 1 Fern Island

Ensimmäinen saari on helppo. Saaren pomo, mustekala, on piilossa pensaissa viimeisellä radalla.

### 2 Lake Island

Saari 2 on hiukan vaikeampi, mutta senkin selvittää melkein rallatellen.

### 3 Desert Island

Aavikkosaarella pitää varoa vajoamista lentohiekkaan. Viimeisellä radalla pitää löytää kätkeytyneenä päästäkseen bonushuoneeseen.

### 4 Ice Island

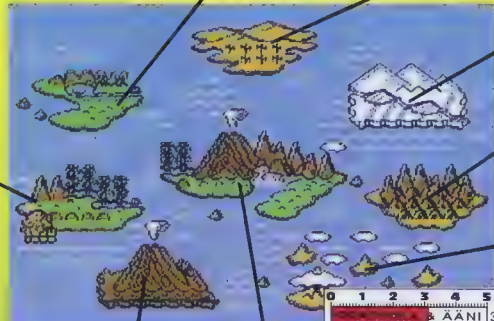
Brrr! Miten Master Higgins pärjää shortsseissa tässä kylmyydessä?

### 5 Cave Island

Täällä saa tutkia monta luolaa ja vaarana on pudota kulluun.

### 6 Cloud Island

Kaunis saari, mutta sinulla ei ole aikaa katsella ympärillesi. Varo toisella radalla piikkejä katolla.



### 7 Volcano Island

Seitsemännellä saarella on luotaantyöntävä suuri tulivuori. Mutta älä hellitä, sillä olet jo lähellä Tinaa.

### 8 Dinosaur Island

Kukaan ei tiedä paljoa tästä saaresta, sillä sinne pääsy on niin vaikeaa.

|          |   |   |   |   |     |
|----------|---|---|---|---|-----|
| 0        | 1 | 2 | 3 | 4 | 5   |
| PÄÄSTÄÄN |   |   |   |   | 3.2 |
| KÄTTÄÄN  |   |   |   |   | 3.8 |
| KÄTTÄÄN  |   |   |   |   | 3.2 |
| KÄTTÄÄN  |   |   |   |   | 3.5 |

Toimituksen arvio Adventure Island II on samankaltainen kuin GameBoyn versio. Valitettavasti pelillä ei ole omaa luonnetta, vaan se lainaa suurimman osan Super Mariolta. Pelaaminen on silti mukavaa ja onhan tämä hyvä valinta uutta Mario-peliä odottaessa. Haastetta tässä piisaa 52 radan muodossa.



# ROAD FIGHTER

| 0                | 1 | 2 | 3 | 4 | 5   |
|------------------|---|---|---|---|-----|
| GRAFIikka & ÄÄNI |   |   |   |   | 2.1 |
| PELÄTÄVÄUS       |   |   |   |   | 2.3 |
| HAASTE           |   |   |   |   | 2.5 |
| ViiHDE           |   |   |   |   | 1.8 |

Nintendo  
entertainment  
system

| Road Fighter    |           |
|-----------------|-----------|
| Konami / Palcom |           |
| PELITYYPPI      | PELAAJAJA |
| Kilpa-ajo       | 1         |
| JATKO           | SALASANA  |
| EI              | EI        |
| VAIKEUSASTE     |           |
| HELPPO          | VAIKEA    |

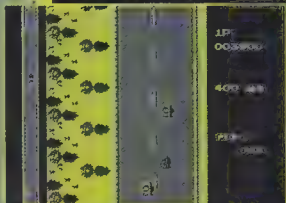
## AHNEUS VOI PETTÄÄ VIISAANKIN!

Konamilta on tullut uusi peli - hienoa, ajattelee lukija varmaan. Sääli ettei se ole mitään juhlimisen arvoista. Enemmänkin rasittavaa. Pelistä ei voi sanoa muuta hyvää kuin, että se muistuttaa hiukan osaa Commodore 64-pelistä Spy Hunter. Mutta se oli parempi.

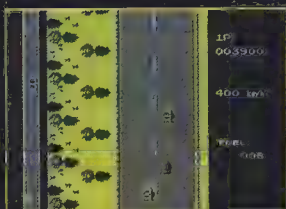
## TAUSTAA

Ajat autolla tietä pitkin ja olet varuillasi vihollisten suhteen. Tielläsi on keltaisia kolariautoja, joita täytyy väistää. Punaiset autot yrittävät ajaa sinun päällesi. Ne onnistuvat siinä usein. Maaliin pitäisi ehtiä ennen kuin bensiini loppuu. Mutta miksi bensiiniä kuluu, vaikka olisit paikoillaan? Grafiikka ei ole kovin vaikuttava ja tähän peliin kyllästyy nopeasti. Paljon muuta sanottavaa tästä pohjanoteerauksesta ei ole.

*Punainen auto on paha.*



*Tämä "avaimenreikä" täyttää autosi soppakanisterin.*



*Ho lum...*



## Toimituksen arvio

Tämä peli on onneton suoritus. Kehno grafiikka, huono ääni, heikot ohjaintoiminnot, ei erityisempää haastetta, olemattoman viihdyttävä. Eipä tästä kovin montaa kymppiä viitsisi maksaa. Konami saisi hävetä!

# SHADOW



## Kannettava Ninjasoturi

### TAUSTAA

On kulunut kolme vuotta Ryun ensimmäisestä kamppailusta pahaa vastaan. New York City on nykyään aika turvallinen paikka. Mutta pahat voimat lähestyvät ja pian täytyy nuoren ninjan Ryu Hayabusan lähteä jälleen vihollisia vastaan. Hänen ninjaitonsa eivät ole vielä täydelliset, mutta valinnanvaraa ei ole. Sinun avullasi hän voi taata rauhan palaavan taas New Yorkiin.

### SUOSITTU NINJA

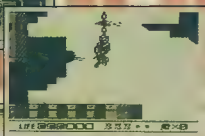
Pelisarja ninja Ryusta on levinnyt koko maailmaan. Nykyään sarjassa löytyy kolme NES-peliä, yksi Sega Game Gear-peli sekä yksi Atari Lynx-versio. Nyt tulee ensimmäinen Game Boy-seikkailu, eikä ilmeisesti kestä kovinkaan kauaa ennen kuin saamme oman version Super-NESille.

### ASEET

Ryu osaa, paitsi lyödä miekalla ja käyttää magiaa, myös heittää koukun, jonka avulla hän voi heilauttaa itsensä pitoisetun liikeymän tai hämään kelmiin luokse.



Ryu voi heilauttaa itsensä katolle apunaan kannettava koukku.



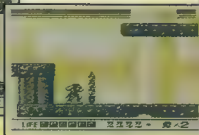
Pelin koukku johtaa Ryun usein hämähäkkiin.



Huomaatteko, vielä yksi uusi maaginen konsti. Se on jo kolmas.



Tässä on ammuskeleva lämmittäjä.



Mutta odota lämpiämistä ennen kuin jatkat matkaa.

### VIHOLLISET

Shadow Warriorsin kelmit koostuvat sekä satunnaisista pahantekijöistä, jotka vain juoksentelevät edestakaisin ja hyvin mutkikkaista tyypeistä kuten Lämmittäjä, Kilpimies ja Tuhopolttaja.

Tuhopolttaja ampuu tulta, joka leviää ympäristöön. Loikkaa tulen yli ja tähtää itse Tuhopolttajaan.



Sarjatulittaja ampuu kolme laukausta ja odottaa hetken ennen seuraavaa kolmen sarjaa.

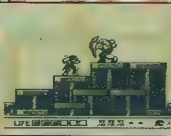
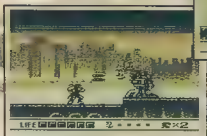


### KILPIMIES



Kilpimiestä kohti ei voi hyökätä suoraan edestä, koska hänen kilpensä suojaa kaikilta yrityksiltäsi.

Joten huijaa häntä kulkemalla taaksepäin. Käännä sitten nopeasti ja summaa hänet.



Tämä kapine ei liiku lainkaan, joten sen selvittäminen on helppoa.

# WARRIORS

## RADA 1

Peli koostuu viidestä toiminnantäyteisestä radasta. Kohtaat pomon joka radan loppuksi ja sen selvittäminen on rata radalta vaikeampaa. Tässä on pieni esittely kolmesta ensimmäisestä radasta.

### RATA 1

Tervetulokomitea odottaa Ryuta New Yorkin kadulla. Tässä voit lämmitellä ja opetella hallitsemaan loikkasi ja lyöntisi. Pomo on Cyborgi, joka istuu katolla ja aivan yllättäen hyppää alas ja käy kimppuusi.



Ryu on juuri käyttänyt magiaa Cyborgia vastaan.



Täytyy olla varautunut, kun pomo hyökkää katolta.

### RATA 3

Tällä radalla ajoitus on tarkkaa koko ajan. Radalta löytyy lisää elämä, mutta on ehkä varmintä olla välittämättä siitä. Colonel Allen on palannut ja on katolle niin hän ampua sinua kohti. Hyppää sitten alas ja lyö häntä. Toista tätä kunnes häntä on vengiansa loppu.



Oho! Hänellä on konekivääri!



Hyökkää loikkalla alas katolta.

## RATA 2

Nyt Ryu saa jo hankalampia haasteita. Tässä lähty jo osata koukun käyttö puhtaasti, muuten radasta on vaikea selvitä. Radan lopulla kohtaat pomo Gregoryyn ja tämän vengien ja sapekkiaan kaverin Jack.



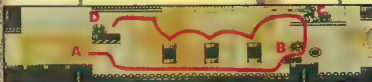
Saameko esitellä: Jack & Gregory



Kun pikku Jack takertuu Ryun selkään, käy potku kankaksi.

### Rata 2

Tässä on reittikartta radalle 2, jossa Ryu joutuu kulkemaan takaisinpäin saadakseen kerättyä bonuksia.



Aloita pisteestä A ja nujerra kelmit maastossa. Hyppää Tulenheitin liekin yltä ja nujerkaa hänet pisteestä B. Heilauta itseä ylös kourussa C ja hyppää sitten ylös ampumaan Sarjauurit ja nujerkaa heidät. Hyppää välimälle kelmelle lasanteelle. Heilauta itseä taas alas katolle ja kulje kaskinbonusten luo pisteeseen D.

**Shadow Warriors**  
(Ninja Gaiden Shadow)

Tecmo

|                    |           |          |
|--------------------|-----------|----------|
| PELITYYPPI         | Ke-sällä  | PELAAJIA |
| Toiminta           |           | 1        |
| JATKO              | GAMELINK  | SALASANA |
| ON                 | EI        | EI       |
| <b>VAIKEUSASTE</b> |           |          |
| HELPPO             | TAVARASTA | VAIKEA   |

### Toimituksen arvio

Grafiikka on tehokas ja joka radalle siittää mukavasti erilaisia vaihteluita. Pelikontrolli on hyvä, kun otetaan huomioon, että tämä on Gameboyn action-peli. Ohjailu on pienessä ruudussa tietysti hieman hankalaa. Viihdyttävä ja sopivan vaikea peli.

*Omat sotilaat ovat jääneet vihollislinjojen taakse. Ota helikopterisi ja lennä pelastamaan heidät.*

Jo 1983 ilmestyi Choplifterin ensimmäinen versio Commodore 64:ään. Peli oli välitön menestys. 8 vuotta myöhemmin on päätetty tehdä GameBoylle oma versio. Pelikonsepti sopii hyvin pienelle ruudulle ja niinpä myös Choplifterillä on selvä menestys.

## PELIN KULKU

Sinä ohjautat taitohelikopteria AH91 vihollislinjoilla. Sinun täytyy pelastaa alasammuttuja pilottoja ja muita omia sotilaita ja kuljettaa heidät omaan tukikohtaan. Kun taitosi karttavat saat poimittua bonuspanttivankeja, joista voit saada lisäelämän.

Pelissä on viisi sektoria, jotka kukin koostuvat kolmesta radasta. Sinun täytyy pelastaa kullakin radalla tietty määrä vankeja ja sotilaita. Mutta luonnollisesti vankeja pelastetaan niin paljon kuin mahdollista. Älä unohda alas kaikkia viholliset, mutta varo asustusta omilla. Myös vihollisen aseet tappavat panotuvangit kertaasti, mutta varmasti, ettei pidä kokea.



★ = tähti, joka korjaa koneeseen tulleet vauriot.

## Apuvälineet

### B = Pommit

Pommit ovat kolme kertaa vahvempia kuin tavalliset ammuksset. Pommitilla saa vihollisen ilmatorjuntatykin pois pelistä.

### M = Ohjukset

Ohjukset ovat vahvempia kuin pommit ja sopivat hyvin ilmaistaisteluun.

### L = Life

Kun otat tällaisen, saat yhden lisäkopterin.

### I = Näkymättömyys

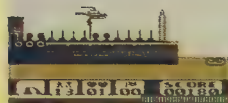
Tällä teet helikopterin näkymättömäksi vihollisille.

### F = Liekinheitin

Liekinheittimellä voit käräyttää viholliset tai puuston viidakossa.

### S = Suojaus

Kun otat yhden S:n, tulet vähäksi aikaa haavoittumattomaksi.

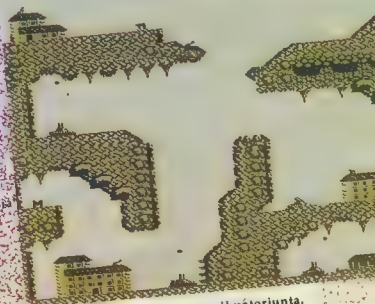


### R = Kõysi

Kun lasket alas köyden, voit pelastaa vankeja joutumatta laskeutumaan.

# CHOPLIFTER RESCUE

Pelastettavia vankeja



Täällä on vaikea tuhota ilmatorjunta.

# AFTER II

## SURVIVE



**Choplifter II**

JVC

|             |          |          |
|-------------|----------|----------|
| PELITYYPPI  | Käsillä  | PELAAJIA |
| Toiminta    |          | 1-2      |
| JATKO       | GAMELINK | SALASANA |
| ON          | ON       | EI       |
| VAIKEUSASTE |          |          |
| HELPPO      |          | VAIKEA   |

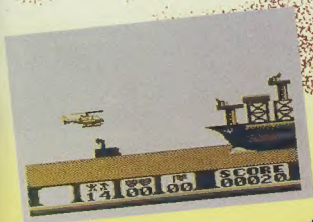
### KLASSIKKO JA MENESTYS!

Vihollisen ilmatorjunta.

Tuki kohta.



Eliminoin tämä ehjän laskeutuminen



#### Yleisesti

Pelissä on niin hyvä idea ja onnistunut toteutus, että Choplifter tuntuu tulleen jäädäkseen. Jos yhdeksän vuotta ei ole vienyt pelaamisesta hoidtoa, toisin kuin monista muista vanhoista peleistä, niin mikä asia enää hetkauttaisi? Pelin grafiikka sopii hyvin GameBoylle ja tämä on ihanteellista ajankulua matkustaessa.

#### Toimituksen arvio

Tämä on yksi suosikkipeleistämme. Idea on yksinkertainen, mutta toteutus on niin aukoton, että tätä ei voi luovuttaa käsistään ennen kuin on selvittänyt pelin. Huvia riittää siis tuntikausiksi kerrallaan. Tämä onkin hieno matkapeli. Grafiikka ratojen välissä on hieno. Choplifter II on ansainnut kunniamainintamme Huippupeli.





## The Hunt for Red October

Hi-Tech

PELITYYPPI

Syky  
-92

PELAAJIA

1-2

Sukellus-  
veneily

JATKO

GAMELINK

SALASANA

EI

ON

EI

VAIKEUSASTE

HELPPO

KESKITASOA

VAIKEA

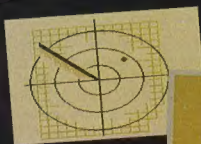
# THE HUNT FOR RED OCTOBER™

## Venäläinen sukellusvene karkaa!

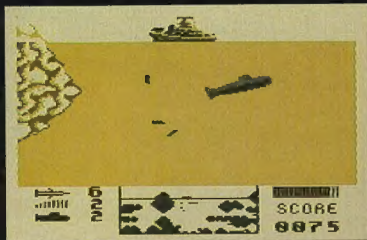
Neuvostoliitto 12. marraskuuta 1984, 4 kuukautta ennen kuin Mihail Gorbatsov tulee valtaan. Neuvostoliitto on vielä suurvalta ja aikoo pysyä sellaisena. Upouusi sukellusvene Punainen Lokakuu on juuri valmistunut. Kapteeni Marko Ramluksen housulussa saat tehtäväksesi lähteä vilmeiselle koesukellukselle tarkistamaan, että kaikki pelaa oikein. Sinulla on multa suunnitelmia. Alot päät sukellusveneellä USAan. Kun Neuvostoliiton johtajat pääsevät perille alkeistasi, he lähettävät koko laivaston perääsi etsimään ja tuhoamaan Punaisen Lokakuun. Sinun täytyy ohjata sukellusvene USA:n rannikolle.



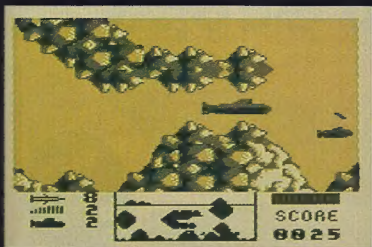
MATKALLA MAALIIN



Toinen johtaa siis laivastoa ja tekee kaikkensa pysäyttääkseen Punaisen Lokakuun. Hänen kannattaa yrittää sijoittaa pieniä sukellusveneltä Lokakuun tarvitsemien apuvälineiden lähelsyyteen. Voit myös ohjata aluksen suoraan kohti Lokakuuta. Sinun veneesi räjähtää varmasti, mutta Punainen Lokakuu saa myös vaurioita, minkä jälkeen sen upottaminen helpottuu.

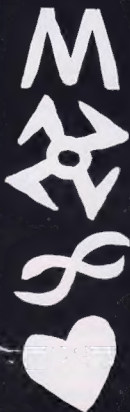


Kun aloitat peilin The Hunt for Red October, saat ensiksi valita pelaatko yksin koko laivastoa vastaan vai pelaatko kaverilas vastaan. Ensimmäinen vaihtoehto on todellinen haaste ja saat taistella todella pitkään päästäksesi lopulta Yhdysvaltoihin. Kaverila vastaan peili on mukavampaa. Silloin toinen ohjaa Punaista Lokakuuta ja toinen johtaa N-liiton laivastoa, yrittäen upottaa sukellusveneeseen.



Punaisen Lokakuun kapteenin on erityisen tärkeää poimia kaikki pienet apuvälineet, jotka USAn laivasto jättää strategisiin paikkoihin. Pysytele syvällä pinnan alla, etteivät suuret hävittäjät poimi sinua tutkillaan. Jos pelaat yksin, päättyy jokainen rata suuren pomon kohtamiseen (heitä en nähnyt lainkaan elokuvassa? tolm. huom.).

Tässä ovat apuvälineet, joita USAn laivasto sijoittaa reitille avuksesi.

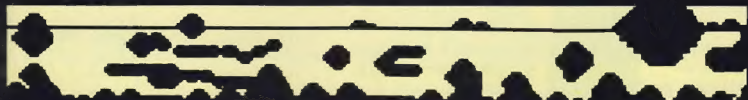


M-kirjain antaa sinulle kaksi uutta ohjusta laukaistavaksi.

Tämän avulla voit kulkea täysin äänettömästi 11 sekuntia.

Tämä korjaa vihollisen aiheuttamat vauriot.

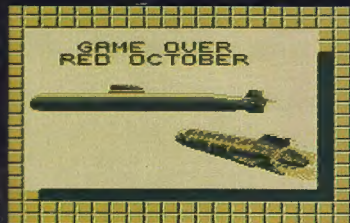
Saat yhden ylimääräisen Lokakuun.



Matkalla USAan täytyy kerätä kaikki mahdollinen, että laivan varustus olisi paras mahdollinen. Niiden aseiden lisäksi, jotka saat heti alussa, saat myös maallin ohjautuvia ohjuksia, joista on paljon hyötyä. Vallitettavasti ohjuksia on rajoitettu määrä, joten on syytä miettiä milloin ne kannattaa käyttää. Peli koostuu kahdeksasta radasta ja jo ensimmäinen rata on vaikea.



| 0                | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |     |
|------------------|---|---|---|---|---|-----|
| GRAFIikka & ÄÄNI |   |   |   |   |   | 3.1 |
| PELATTAVUUS      |   |   |   |   |   | 3.2 |
| HAASTE           |   |   |   |   |   | 4.0 |
| VIIHDE           |   |   |   |   |   | 3.5 |



TÄMÄ ON TAVALLINEN NÄKY

## Toimituksen arvio

The Hunt for Red October on hauska peli, mutta uskomattoman vaikea. Toisin sanoen todellinen haaste kaikille Power Playereille. Grafiikka on yksinkertainen ja heikonlainen, mutta toimiva. Musiikki on onnistunut alun "Suurta ja mahtavaa" myöten. Peliohjaimilla tulee helposti virheitä ja maanalaisia kallioita on vaikea välttää. Peli muistuttaa Choplifteriä, mutta ei pärjää sille. Niille, jotka kaipaavat vaikeaa peliä, tämä sopii hienosti.

# Nintendo Scope



**sis.  
6  
peliä**

Super-NESin kuumin välineuutus on epäilyksettä laserkivääri Super Scope, josta kerroimme vähän jotakin jo lehdessä 4/92. Suomessa tätä on esitelty Nintendo-kiertueella. Super Scope tulee myyntiin täällä syksyllä.

Nämä kuusi peliä itse asiassa sisältyvät kolmeen peliin, joissa on useampia erilaisia tasoja.

Tarkkaa Suomen ilmestymispäivää emme vielä tiedä, mutta tässä on muutama kuva niistä kuudesta pelistä, jotka saat Super Scopen mukana.

**LAZER BLAZER** Ensimmäinen on nimeltään LazerBlazer ja se koostuu kolmesta vaiheesta. Alkuvaihe on Intercept, jossa pitää ampu alas saapuvat ohjukset. Toinen vaihe, Engage tuo kohteeksesi vihollisen lentokoneet, joita sinun pitää taas tiputtaa taivaalta. Viimeisessä taistelussa Confront sinun täytyy ampu robotinnäköisiä oliota alas, kun ne hyökkäävät sankkoina laumoina.



**BLASTRIS** Toinen peli on Tetrin ammuskeluversio nimeltään Blastris. Tässä on kaksi erilaista versiota.

**MOLE PATROL**



Pelissä A kappaleet tulevat vasemmalta ja saat kahdella laukauksella tehdä niistä sopivan muotoisia vasemman seinän kuvioon. Tätä voi pelata kaksikin ihmistä, jotka ampuvat tetraedrejä vuorotellen.

Blastris B koostuu vielä kahdesta variaatiosta. Ensimmäisessä putoaa erivärisiä kuutioita ruudun yläreunasta. Kun ammut niitä, ne pyörivät ja vaihtavat väriä. Kolmas samanväriin rivin hävittää kaikki kolme. Viisi kolmen rivin saatuasi pääset seuraavalle tasolle.

Viimeinen peli Nintendo Scope-kasetilla kuvaa kilttiä vaaleanpunaista myyräväkeä, joka asuu kraatereissa planeetalla kaukana täältä. Julmat siniset myyräjoukot ovat tulleet ja vallanneet heidän kraatereinsa. Auta vaaleanpunaisia myyrä ampumalla siniset ilkiöt. Mutta varo osumasta kilteihin myyriin, jotka myös nostavat kuononsa välillä esiin.